

TABLEAU 5. TUILES DE VOIES FERREES

Variante	Tuile	Nombre de joueurs				Divers
		4	3	2	1	
Jeu de base	Villes-Y	2	2	1		
	Villes	12	6	3		
	Voies simples	16	3	1		
	Tuiles de départ				1	
	Tuiles personnage					7
Allenbeck	Villes			3		
Laputa	Villes			4		
Broddingnag	Villes-Y	2	2	1		
	Villes	12	6	3		
	Tuiles de départ				1	3
Scénario	Tuiles personnage					3
	Divers					23

TABLEAU 6 : TRAINS (PHASES)

Type	Coût	Nombre de joueurs				Rouillé	Phase	Limite de trains
		4	3	2	1			
80	80	5+2 ²	5+2 ²	2	2			4
150	150	6	5	3	2			
300	300	5	4	3	2			3
400	400	4	3	2	2			2
500	500	3	2	2	2			
650	650	∞	∞	∞	∞			

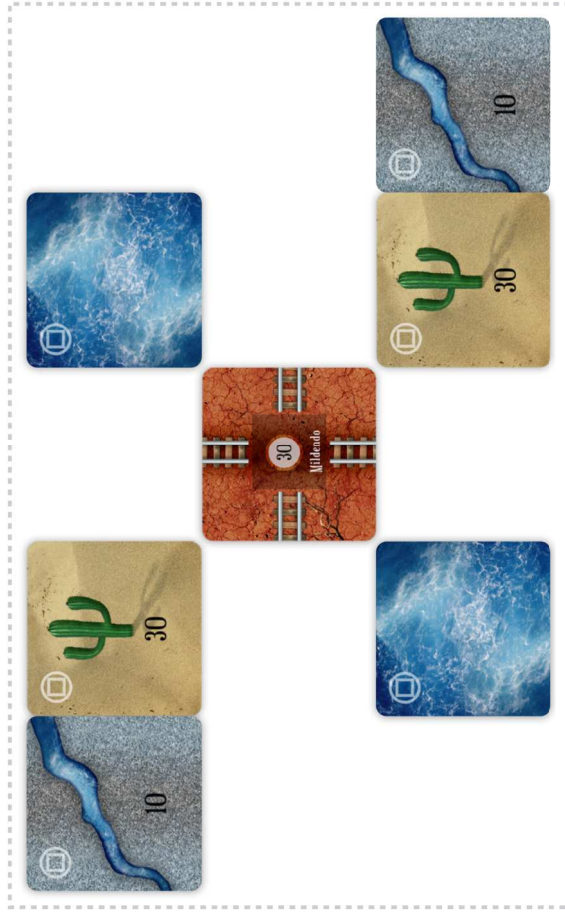
(1) Les revenus des trains obsolètes sont divisés en deux

(2) Cinq 2-trains sont proposés avec les quatre entreprises de départ. Après qu'ils aient été choisis - peu importe le nombre de joueurs dans la partie - seulement deux 2-trains resteront dans la pile des cartes Train.

LEONHARD ORGLER'S 18BILLIARD



SCENARIO 4 : SEPAIRES



Crédits

Auteur : Leonhard Drgler

Mise en page : David Hamáček

Conception graphique : Martin Málek

Illustration : Petr Štich

Traduction française : Stéphanie Athimon

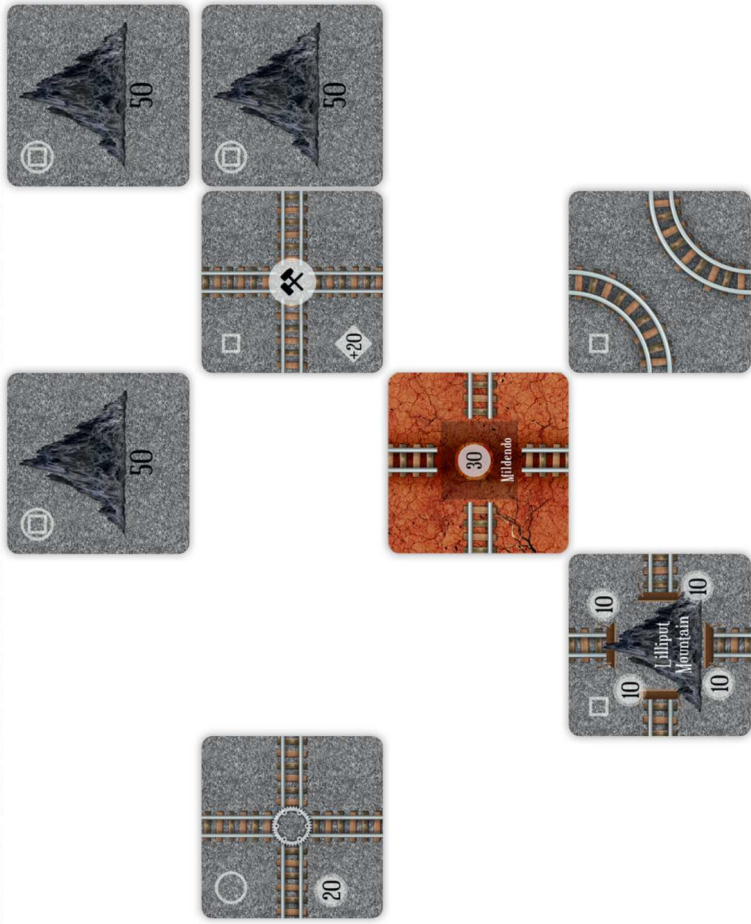
Relecture des règles françaises : Alexandre Piquet

Publié par : Fox in the Box, 2018

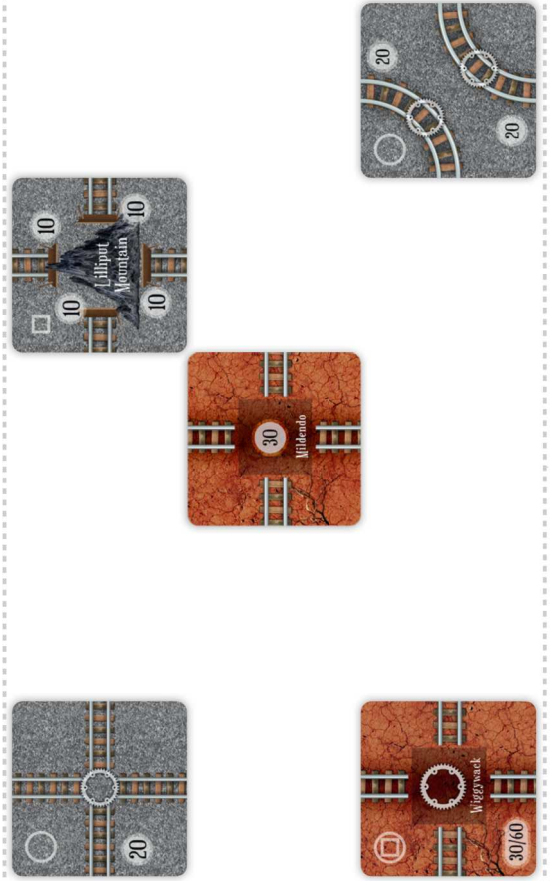
Merci beaucoup pour les tests de jeu et leur soutien à :
Ronald Novicky, Sascha Kreindl, Thomas Kranewitter, Matthias Mahr, Uwe Gemming, Mark Morrise, Justin Rebelo et Tyler McLaughlin et tous les 1158 soutiens sur Kickstarter !

Ferdinand de Cassan a consacré sa vie aux jeux. Il est le fondateur et l'organisateur de la "Wiener Spielefest", et il soutenait tout et tous ceux qui avaient quelque chose à voir avec les jeux. Par exemple, il m'a personnellement encouragé à publier "1837" au début des années 90. Je lui dois beaucoup.

SCENARIO 2 : LES MONTAGNES



SCENARIO 3 : VILLE SUR VILLE



LEONHARD ORGLER'S 18LILIPUT

Dédié à Ferdinand de Cassan (1949-2017)

Dans 18Liliput, les joueurs essaient de construire le meilleur réseau ferroviaire en utilisant des cartes action.

Contenu

10 cartes Action



5 cartes Personnage



Trains abîmés, Réserve de train, 1er joueur, Cartes Copie



8 chartes d'entreprise



32 certificats d'action de société



29 cartes train



Billets de banque



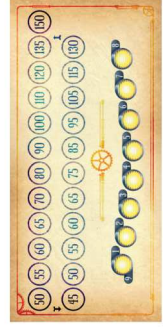
Cartes Indice des cours des actions, cartes d'aide, cartes de tour de jeu



114 cartes de voies ferrées



Plateau Indice des prix des actions



32 jetons d'entreprise



Bloc de feuilles de score



Ces règles présentent le jeu tel qu'il se joue à 4 joueurs. Certaines règles sont modifiées lorsque le nombre de joueurs est moindre et les changements de règles utilisés pour les parties à 1, 2 et 3 joueur(s) se trouvent à la fin du livret de règles.

Mise en place du jeu

1. La tuile de voies ferrées de départ rouge (nommée "Mildendo") est placée au milieu de la table.
2. Les cartes Train sont triées par rayon d'action : Les cartes de train 4J sont placées au bas de la pile, suivies de la carte 3D, puis de 5 à 2 en ordre décroissant, pour finir avec les cartes 2-trains en haut de la pile. Placez cette pile de cartes Train ornée près de la banque.
3. Triez les tuiles de voies ferrées par type et disposez-les quelque part à l'écart pour que tous les joueurs puissent les voir. Seules les tuiles jaunes sont nécessaires au début, mais les autres sont utiles pour la planification des étapes ultérieures du jeu.
4. Les actions, Les chartes d'entreprise, Les jetons et l'argent sont également disposés à proximité de la banque.
5. Les cartes action sont posées face visible, côte à côte sur la table.
6. Le plateau "Indice des prix des actions" (ou les cartes Indice des prix des actions - selon vos préférences) est posé sur la table.
7. Le marqueur de tours est placé dans la case 1 du compteur de tours.
8. Les cinq cartes Personnage sont posées face visible sur la table.



8. Chaque joueur reçoit une carte "Dimen's Land Copy" et 30 £ comme capital de départ.
9. Un premier joueur est déterminé par tout moyen jugé équitable par le groupe. Ce joueur reçoit la carte de premier joueur.
10. Dans le sens horaire, chaque joueur choisit l'une des quatre compagnies de départ (rouge, bleu, vert et jaune) ou une des cinq cartes Personnage. Ensuite, dans l'ordre inverse, chaque joueur fait son second choix (du type de carte qu'il n'a pas choisi auparavant). La carte Personnage restante est retirée du jeu.
11. Chacune des quatre compagnies de départ commence avec un avantage :



Slamecksan Railway (bleu) : démarre sur une ville-Y (valeur 3D).



Lilliput National Railway (jaune) : commence avec deux 2-trains.



Glimgrim Valley Railway (vert) : Le propriétaire commence avec 60 £ de/ comme capital de départ privé au lieu de £30.



Mildendo Railway (rouge) : commence avec un prix d'action de 55 £ et un capital de départ de 550 £.

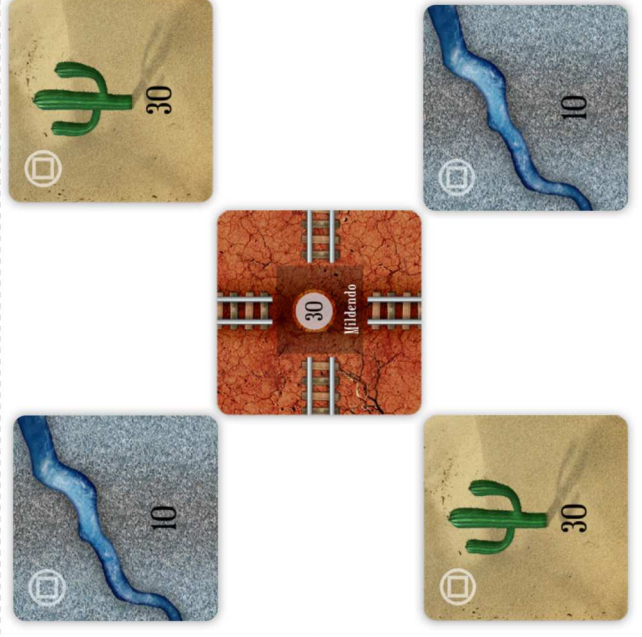
12. Chaque joueur met devant lui la part de 50% du directeur et la charte de l'entreprise. Le capital de départ de chaque compagnie est de £500, (£550 pour Mildendo Railway) placé à droite de la charte de la compagnie avec un 2-trains (deux 2-trains pour Lilliput National Railway) en-dessous de celui-ci. Il prend les 4 marqueurs de la couleur correspondante. L'un est placée dans la case 5D de l'indice du cours de l'action (en haut à gauche ; pour Mildendo Railway, elle est placée dans la case 5S, deuxième à gauche dans la rangée du haut). Les trois autres sont placés sur la charte de l'entreprise.
13. Quand un joueur choisit une compagnie de départ - il pose immédiatement une tuile de voies ferrées jaune avec une ville (valeur 2D) le long de la tuile de voies ferrées de départ rouge "Mildendo" et place son marqueur de gare de départ dessus. Le propriétaire de Slamecksan Railway pose gratuitement une tuile Y jaune (valeur 3D) au lieu d'une tuile Ville normale.

14. Chaque entreprise commence d'un côté différent de la tuile de voies ferrées de départ rouge "Mildendo".
15. Attention : Vous n'êtes pas autorisé à poser une tuile en Y (même si vous payez £5D). Exception : Slamecksan Railway, qui pose gratuitement une tuile Y comme ville d'origine.
16. Lors de la pose d'une tuile de voies ferrées, vous pouvez la poser avec n'importe quelle orientation.
17. La trésorerie d'une entreprise doit être strictement séparée de celle d'un joueur ou d'une autre entreprise !

Type	Explication	Où poser
	Vous ne pouvez pas reconstruire par-dessus sauf par la tuile de tunnel à bord vert qui peut être construit à partir de la phase verte pour le prix de 50 £. Payé par le l'entreprise qui est en mesure de placer la tuile. Remplacez une tuile de montagne par la tuile de tunnel.	N'importe où, mais le tunnel est traité comme une voie simple.
	Ça doit être la fin d'un trajet. 60 £ pour une compagnie avec un jeton dessus.	N'importe où. Les règles de pose ne sont pas valables pour Wiggywack (comme Mildendo).
	Certains ont des villes, d'autres pas. Pas de mise à niveau.	Certains sont traités comme des voies simples, d'autres comme des tuiles de ville (comme indiqué).

Scénarios

SCENARIO 1 : COMMENÇONS PAR LE DEBUT



3. BUREAUCRATIE

- Les cartes action sont remises au milieu de la table.
- Le compteur de tours est avancé d'une case.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après 8 manches.

Comme dans le jeu de base, le dividende du dernier tour est doublé. Le joueur ayant la valeur totale d'argent privée et d'action la plus élevée gagne la partie.

Tuiles scénario de voies ferrées

Avec les tuiles scénario de voies ferrées, vous pouvez construire un paysage avant le début de la partie. Il rend la construction de voies plus difficile ou présente des caractéristiques particulières. C'est à vous de choisir les tuiles de scénario que vous voulez utiliser. Vous pouvez construire votre propre paysage. Quelques suggestions sont présentées ci-dessous.

Les tuiles scénario de voies ferrées sont placées avant le début de la partie, après que Miledo ait été posée. Afin de respecter les règles de pose, il est important pour la plupart des tuiles de savoir où les tuiles peuvent être jouées.

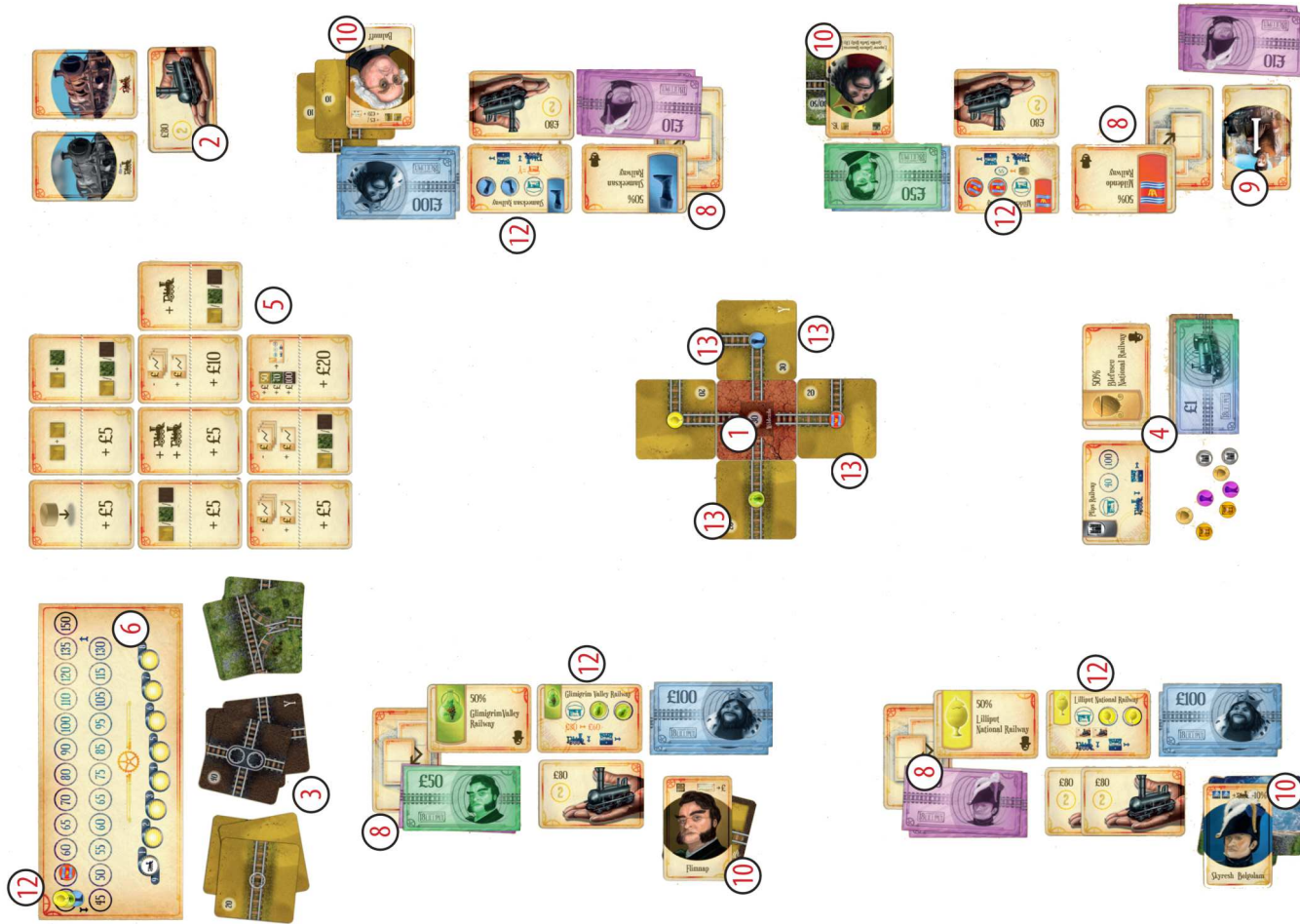
- Les tuiles marquées d'un cercle sont considérées comme des tuiles de ville. Vous devez les placer là où une tuile de ville est habituellement placée.
- Les tuiles marquées d'un carré sont traitées comme des tuiles de voies simples. Vous devez les placer à l'endroit où une tuile de voies ferrées simples est habituellement placée.
- Les tuiles marquées d'un carré et d'un cercle peuvent être placées n'importe où.



Tableau 4. Tuiles scénario de voies ferrées

Type	Explication	Où poser
	Si un train traverse une mine, l'entreprise reçoit +10/+20 dans la trésorerie.	Uniquement là où une voie simple est prévue.
	Peut être remplacée par une tuile de ville jaune ou une tuile de voies simples jaune. Payez les frais de terrain de £30. Payé par la compagnie qui est en mesure de placer la tuile.	N'importe où
	Peut être remplacée par une tuile de ville jaune ou une tuile de voies simples jaune. Payez les frais de terrain de £10. Payé par l'entreprise qui est en mesure de poser la tuile.	N'importe où
	Vous ne pouvez pas reconstruire pardessus. Aucune tuile de voies ferrées ne peut mener au bord d'une tuile de mer.	N'importe où

Exemple de mise en place du jeu



Principes du jeu

La partie se déroule en 8 manches. Une manche comprend les étapes suivantes :

1. ACTIONS

Chaque joueur choisit une carte action et effectue l'une des deux actions possibles. Dans un second tour, chaque joueur choisit une deuxième carte action. Le premier tour se joue dans le sens horaire, le second dans le sens anti-horaire. Le joueur qui était le dernier au premier tour devient le premier au deuxième tour. C'est pourquoi il réalise deux actions successives.

2. FAIRE ROULER LES TRAINS

Toutes les entreprises font circuler leurs trains.

3. BUREAUCRATE

Détails

1. ACTIONS

Avec 4 joueurs, vous avez le choix entre 10 cartes action. (Avec 3 joueurs 8, avec 2 joueurs 6, avec 1 joueur 4)

TABLEAU 1. CARTES ACTION

Carte	Nombre de joueurs				Actions	Action alternative
	4	3	2	1		
+£5	X				Placez 1 tuile de voies ferrées de n'importe quelle couleur	Ajoutez £5 à la propriété privée
+£5	X	X	X		Placez 1 tuile voies ferrées jaune et/ou 1 verte ds n'importe quel ordre	Placez 1 tuile de voies ferrées de n'importe quelle couleur
+£5	X	X	X		Placez 1 ou 2 tuiles de voies ferrées jaunes	Ajoutez £5 à la propriété privée
+£5	X	X	X	X	Vendez d'abord autant d'actions que vous le souhaitez, et ensuite/ou achetez 1 action	Placez 1 tuile de voies ferrées de n'importe quelle couleur
+£10	X	X	X	X	Vendez d'abord autant d'actions que vous le souhaitez, et ensuite/ou achetez 1 action	Ajoutez £10 à la propriété privée
+£5	X	X	X	X	Vendez d'abord autant d'actions que vous le souhaitez, et ensuite/ou achetez 1 action	Ajoutez £5 à la propriété privée
+£5	X	X	X		Achetez au maximum 1 train	Placez 1 tuile de voies ferrées de n'importe quelle couleur
+£5	X	X	X	X	Achetez 1 ou 2 trains	Ajoutez £5 à la propriété privée
+£5	X	X	X	X	Achetez et placez un marqueur de gare	Ajoutez £5 à la propriété privée
+£20	X	X	X	X	Ajoutez £50/70/100 à la trésorerie des compagnies, selon la phase de jeu	Ajoutez £20 à la propriété privée

PRINCIPES DU JEU

La partie se déroule en 8 manches.

1. ACTIONS

Tout d'abord, le joueur choisit deux cartes action et effectue l'une des deux actions possibles de chaque carte. Ensuite, c'est au tour de Gulliver. Gulliver réalise ses actions dans l'ordre suivant :

- Construction d'une voie ferrée
- Construction de la gare
- Construction d'une voie simple supplémentaire
- Acheter des actions
- Acheter un train

DETAILS :

A. Construction d'une voie ferrée :

Gulliver pose une tuile de voie ferrée. Règles de construction (exécutez la première étape possible) :

- Remplacez une tuile de ville verte par une tuile de ville marron.
- Améliorez une tuile de ville jaune en une tuile de ville verte.
- Construisez une tuile de ville jaune.
- Construisez une tuile de voies ferrées jaune simple.

Règles supplémentaires pour la pose de la tuile de voies ferrées :

- Seules les tuiles avec un jeton de gare des compagnies de Gulliver sont mises à niveau. D'abord la tuile de voie de la gare de départ. Puis l'une des deux autres tuiles éventuellement (à choisir au hasard si nécessaire).
- Tuiles de ville vertes : Le nouveau segment de voie doit pointer vers Mildendo.
- Tuiles jaunes de la ville : Si Gulliver a plusieurs choix pour placer une tuile de ville jaune, il choisit celle qui est la plus proche de Mildendo. S'il y a égalité, choisissez au hasard.
- Courbes jaunes (avec ou sans ville) : Choisissez au hasard dans quelle direction elles sont posées.

B. Pose d'un marqueur de gare

Gulliver pose un marqueur de gare dans chaque ville jaune qu'il vient de construire jusqu'à ce que les trois marqueurs de gare soient posés. Pour Gulliver, cette action est gratuite.

C. Construction d'une voie simple supplémentaire

Si une ville avec un des marqueurs de gare de Gulliver a un segment de voie qui ne mène nulle part, une tuile de voie simple est posée pour continuer la voie. Choisissez au hasard si une voie droite ou courbe est posée.

D. Acheter des actions

- Gulliver ne vend jamais d'actions.

- Si Gulliver le peut, il achète une nouvelle action 10% par manche. Choisissez au hasard s'il y en a plusieurs à choisir.

- Gulliver n'achète pas plus de trois nouvelles actions 10 %.

- Sa cinquième et dernière action à acheter sera la participation de 50 % du directeur dans une nouvelle compagnie. Il l'achète dès qu'il le peut (minimum £250). Il l'achète au prix le plus élevé qu'il peut payer.

>> Placez le jeton de départ de la nouvelle compagnie de Gulliver sur la tuile de voie de départ de sa première compagnie s'il y a une case disponible. Si ce n'est pas le cas, placez-le sur la tuile de ville la plus proche. S'il y en a plusieurs, choisissez au hasard.

>> La seconde compagnie de Gulliver ne place pas d'autre marqueur de gare.

E. Achat de trains

- Au lieu de mettre la prochaine carte Train disponible sur la carte "Réserve de trains" pendant la bureaucratie, elle est ajoutée à l'une des compagnies de Gulliver.

- Si Gulliver a deux compagnies, la prochaine carte Train est attribuée à la compagnie ayant moins de trains. En cas d'égalité, elle est attribuée à la compagnie ayant la carte Train du numéro le plus bas (3D est supérieur à 5-train, 4D est supérieur à 3D). S'il y a encore égalité, la carte Train est attribuée à la première compagnie de Gulliver.

- Si la compagnie de Gulliver est à la limite de son nombre de trains, la carte de train avec le numéro le plus bas devient rouillée (retréée du jeu) pour créer de la place pour le nouveau train.

- Si, en raison d'un changement de phase, l'une ou l'autre ou les deux compagnies de Gulliver ont trop de trains, alors la carte Train avec le plus petit nombre est éliminée (retréée du jeu).

2. TRAINS EN MARCHÉ

Comme dans le jeu de base, toutes les compagnies exploitent leurs trains. Les compagnies de Gulliver versent toujours des dividendes.

Le joueur et Gulliver reçoivent tous deux des dividendes pour leurs actions.

Variante pour les joueurs professionnels

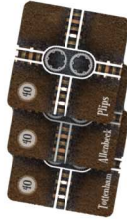
La première carte Train du paquet de cartes Train est retirée avant l'étape 2. Trains en marche. Par conséquent, les trains pourraient être rouillés ou retirés du jeu avant qu'ils ne puissent générer des revenus.

Variantes

"Allenbeck-Tottenham-Express"

Matériel supplémentaire :

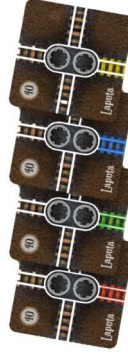
- 3 tuiles de ville marrons avec les villes nommées : Tottenham, Allenbeck, Plips au lieu des tuiles Ville marrons normales.
- Si un train dessert trois des quatre villes nommées (Mildendo, Tottenham, Allenbeck, Plips) il reçoit un bonus de +20€.
- Si un train circule vers les quatre villes nommées, il reçoit un bonus de +50€.
- Ce bonus n'est pas doublé avec un train-D.



"Laputa"

Matériel supplémentaire :

- 4 tuiles de voies ferrées de ville marron avec une voie ferrée colorée nommée "Laputa" à la place des tuiles de ville marrons normales.
- Seules les compagnies avec la couleur correspondante peuvent poser la tuile de voies ferrées.
- Seules les entreprises ayant la couleur correspondante peuvent utiliser les voies ferrées. Cela fonctionne comme une tuile de voies ferrées normale de toutes les autres façons, il peut donc s'agir d'une mise à niveau d'une voie existante.
- A 3 ou 2 joueurs, retirez les cartes avec les tuiles de voies ferrées de Laputa dont les couleurs ne sont pas en jeu.



"Brobdingnag"

Matériel supplémentaire :

- 30 tuiles nommées "Brob"
- Utilisez les tuiles Brob au lieu des tuiles normales.
- Dans Brobdingnag, les revenus des trains sont toujours payés 50% (arrondis à la dizaine supérieure) aux actionnaires et 50% à l'entreprise. Il est toujours possible de retenir tous les revenus.

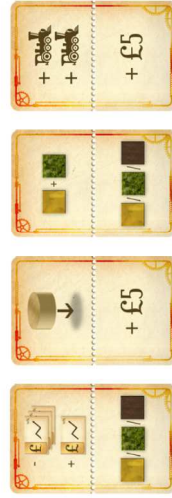
Règles de variante Solo

Dans la variante solo, le joueur joue contre un joueur fictif appelé Gulliver.

Conseil : Vous devez parfois choisir entre deux possibilités. Vous pouvez lancer un dé (nombres pairs et impairs).

Mise en place

- Tout d'abord, choisissez au hasard l'une des quatre compagnies de départ pour Gulliver, mais pas de carte Personnage.
- Gulliver obtient son capital de départ, l'action 50 % de cette compagnie pour le directeur et la charte de la compagnie. La compagnie ne reçoit aucun capital de départ.
- Choisissez au hasard une tuile de voies ferrées de ville de départ (il y a deux possibilités : ville avec voie droite ou ville avec courbe) et placez-la le long de la tuile de voies ferrées de ville de départ rouge "Mildendo" et placez le marqueur de gare de départ dessus. S'il s'agit d'une tuile de ville avec une courbe, choisissez au hasard dans quelle direction elle est posée.
- Ensuite, le joueur choisit une des trois compagnies de départ restantes et une carte Personnage.
- Les autres compagnies de départ sont retirées du jeu.
- Dans la variante solo, on n'utilise pas les cartes Dimen's Land Copy.
- Les quatre cartes action suivantes sont posées sur la table (voir tableau 1. Cartes action) :



Une fois que les compagnies de départ ont reçu leurs 2-trains, construisez un jeu de cartes de train avec deux trains de chaque type (mais toujours un nombre illimité de 40-trains).

Chaque joueur commence la partie avec une Dimen's Land Copy Card. Un joueur peut échanger cette carte pour la possibilité d'utiliser une carte action déjà choisie au cours de cette manche. Une carte Dimen's Land Copy inutilisée vaut 20 £ à la fin de la partie.

PRESENTATION DES ACTIONS

A) Posez une tuile de voies ferrées

Les tuiles de voies ferrées doivent toucher au moins un côté d'une tuile de voies ferrées sur la table. Les tuiles de voies ferrées posées doivent être connecté à un marqueur de gare de la compagnie sans être bloqué par des marqueurs de gare adverses.

Il existe quatre types de tuiles de voies ferrées jaunes :

- Grandes villes (métropole = Y)
- Villes
- Petites villes (livrées avec des cartes Personnage ou des tuiles de voies ferrées de scénario : les ports sont traités comme des petites villes)
- Voies ferrées simples



Ville

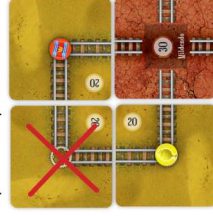


Petite ville

Pour construire une métropole jaune (ville Y), il en coûte 50 £ à une des compagnies du joueur, qui sont payés par la trésorerie de la compagnie. (Exception : la ville d'origine de Slamecksan Railway, qui est gratuite). La compagnie doit être en mesure de suivre le processus de la les règles de pose d'une tuile de voies ferrées. Toutes les autres tuiles de voies ferrées sont posées gratuitement.

LES REGLES DE POSE

- Aucune ville/métropole ne peut toucher une autre ville/métropole par un bord. (Exception : Mildendo. Toutes les villes d'origine touchent Mildendo).
- Aucune tuile de ville ou de voies ferrées simples ne peut toucher une autre tuile de ville ou de voies ferrées simples par un bord.
- C'est la raison pour laquelle les tuiles de voies ferrées/petite ville et les tuiles de villes et de métropoles sont posées alternativement.



- Dès que le premier 3-train est acheté (ou qu'il est transféré à la réserve de trains pendant la bureaucratie) les tuiles vertes deviennent disponibles.
- Dès que le premier 5-train est acheté (ou est transféré à la réserve de trains pendant la bureaucratie) les tuiles marrons deviennent disponibles.
- 1 tuile verte remplace 1 tuile jaune. 1 tuile marron remplace 1 tuile verte.
- Tous les segments de voie ferrées de la tuile remplacée doivent être maintenus dans les mêmes orientations sur la nouvelle tuile. Les villes sont remplacées par des villes, les métropoles par des métropoles (la mise à niveau est gratuite), les tuiles de voies ferrées simples par des tuiles de voies ferrées simples.
- Lorsqu'une tuile est remplacée, toutes les gares sur la tuile remplacée doivent être réutilisées.
- Une place supplémentaire pour un marqueur de gare peut résulter d'une mise à niveau. Si une tuile a au moins une case libre pour un marqueur de gare, des routes peuvent traverser cette ville et des compagnies peuvent construire au-delà.
- Une mise à niveau d'une ville en Y de jaune à vert ou de vert à marron ne coûte rien.

B) ACHETER DES TRAINS

- Si l'entreprise achète un train, elle en achète un nouveau à la banque ou à une autre compagnie. (Seules les nouvelles compagnies fondées et les sociétés qui conservent les dividendes peuvent / doivent acheter des trains à partir de la réserve de trains).
- Les nouveaux trains sont achetés à la banque au prix d'achat imprimé sur la carte Train. Les nouveaux trains doivent être achetés par ordre croissant (d'abord 2-train, puis 3-train et ainsi de suite).
- Les compagnies peuvent également acheter des trains (même des trains obsolètes) à d'autres compagnies (si le directeur est d'accord). Le prix est négociable, mais doit être annoncé publiquement. Le prix d'achat doit être d'au moins £1.
- Les trains obsolètes peuvent être rendus volontairement. Ils sont mis sur la carte "Réserve de trains".
- Une compagnie n'est pas tenue d'être propriétaire d'un train. Si une compagnie n'est pas propriétaire d'un train et qu'elle veut en acheter un, mais qu'elle n'a pas assez d'argent pour en acheter un, le directeur de l'entreprise peut combler le déficit avec ses biens personnels. Après l'achat, la compagnie dispose d'une trésorerie de 0 £.
- La carte action "Acheter 1 ou 2 trains". Vous pouvez acheter un train avec deux compagnies différentes.

Exemple : Une de vos compagnies achète le prochain train disponible à la banque, puis votre autre entreprise l'achète pour 1 £.

L'achat ou la défausse (pendant la bureaucratie) d'un train peut déclencher un changement de phase immédiat :

Phase 1 : Commence au début de la partie

- Seules les tuiles de voies ferrées jaunes sont disponibles.
- La valeur la plus basse de la carte action "Ajouter £50/70/100 à la trésorerie de la compagnie" est valable.

Phase 2 : Commence avec l'achat du premier 2-train

- Limite des trains : 4 (chaque compagnie peut posséder jusqu'à 4 trains).

Phase 3 : Commence avec l'achat du premier 3-train

- Les tuiles de voies ferrées vertes sont disponibles.
- La valeur intermédiaire de la carte action "Ajouter £50/70/100 à la trésorerie de la compagnie" est valable.

Phase 4 : Commence avec l'achat du premier 4-train

- Limite des trains : 3.
- Les 2-trains deviennent obsolètes (la carte de train est retournée). Les revenus d'un tel train sont divisés par deux (arrondi à l'unité inférieure : un revenu de 90 devient 40).

Phase 5 : Commence avec l'achat du premier 5-train

- Les tuiles de voies ferrées marrons sont disponibles.
- La valeur la plus élevée de la carte action "Ajouter £50/70/100 à la trésorerie de la compagnie" est valable.
- Limite des trains : 2.
- Les 2-trains sont rouillés (ils sont retirés du jeu).

Phase 6 : Commence avec l'achat du premier 3D-train

- Les 3-trains deviennent obsolètes (la carte de train est retournée). Les revenus d'un tel train sont divisés par deux.

Phase 7 : Commence avec l'achat du premier 4D-train

- Les 4-trains deviennent obsolètes (la carte de train est retournée). Les revenus d'un tel train sont divisés par deux.
- Les 3-trains sont rouillés (ils sont retirés du jeu).

Les trains normaux ne peuvent jamais rouiller ou être rendus volontairement, mais les trains obsolètes (= la carte de train a été retournée et montre le côté gris) peuvent être rendus volontairement à la réserve de trains.

Limite des trains

Chaque compagnie peut posséder un certain nombre de trains (selon la phase de jeu). Une entreprise qui possède déjà son nombre maximal de trains ne peut pas acheter un nouveau train même si par cet achat certains de ses propres trains rouilleraient et la compagnie sera alors dans les limites autorisées. Une compagnie peut volontairement rendre un train obsolète (carte Train grise) avant l'achat d'un train. La carte Train rendue volontairement est placée sur la carte "Réserve de trains" ou sont stockés les anciens trains. Si une compagnie doit rendre un train parce que la limite de trains a été réduite en raison d'un changement de phase, elle doit alors rendre ces trains sur la carte "Réserve de trains".

Si à cause d'un changement de phase les trains sont rouillés, ils sont retirés du jeu - vous pouvez stocker ces trains sur "la carte des trains rouillés". Ceci est également valable pour les trains de la Réserve de trains.

O) Vente / Achat d'Actions



Tout d'abord, le joueur peut vendre autant d'actions qu'il le souhaite. Les actions sont remises à la banque. Tout d'abord, le joueur reçoit le prix réel de l'action pour chaque action en espèces. Ensuite, le marqueur de cours baisse d'une case (si le marqueur d'indice se trouve dans la rangée supérieure) ou d'une case vers la gauche et vers le haut (si le marqueur d'indice se trouve dans la rangée inférieure) pour chaque action vendue. Un marqueur qui se déplace sur une case déjà occupée doit être placé sous tous les marqueurs qui s'y trouvent déjà. Les actions des directeurs (actions 50%) ne peuvent jamais être vendues.

Lors de l'achat d'une action, le joueur achète

- soit à la banque une action 10% dans une société déjà créée. Il paie le prix réel de l'action à la banque. Il est permis d'acheter une action que le joueur vient de vendre.
- soit un certificat d'administrateur (et fonde une nouvelle compagnie) :

Versement des dividendes

Lorsque les compagnies versent un dividende, chaque joueur reçoit la part du revenu correspondant aux actions qu'il possède. Les actions versées à la banque. Si une société verse un dividende, le cours de l'action augmente. Le marqueur sur le tableau d'indice est déplacé d'une case vers la droite. Si le marqueur se trouve à la fin d'une rangée, il se déplace vers le haut. Un marqueur qui se déplace sur une case déjà occupée doit être placé sous n'importe quel marqueur qui est déjà là.

David		£ 30		£ 500	
1Ce	+25	55	VL2	-80	420
AZL	-55	0	St	-40	380
2Ce	+70	70			
2ZL	+6	76			

I Rd - Revenus de la société Rouge à la 1ère manche
SY - Action jaune
2 Rd - Revenus de la société Rouge à la 2ème manche
2Y - Revenus de la société jaune à la 2ème manche
TRZ - Achat de 2-train
TK - Achat de jetons

Au lieu d'utiliser des billets de banque, vous pouvez utiliser le bloc de feuilles de score.

Garder les dividendes

Le directeur peut décider d'affecter l'intégralité des revenus à la trésorerie de la compagnie. Si une compagnie ne verse pas de dividende, le cours de l'action chute. Le marqueur sur le tableau d'indice est déplacé d'une case vers la gauche. Si le marqueur se trouve à la fin d'une rangée, il est déplacé vers le bas. Un marqueur déplacé dans une case déjà occupée doit être placé sous tous les marqueurs qui s'y trouvent déjà. La compagnie peut acheter immédiatement n'importe quel train de la Réserve de trains.

3. BUREAUCRATIE

- Le prochain train disponible (la carte Train sur le dessus de la pile de cartes Train) est mis dans la Réserve de train.
- La "carte de premier joueur" passe au joueur suivant dans le sens horaire.
- Les cartes action sont remises au milieu de la table.
- Le compteur de tours est avancé d'une case.

FIN DE PARTIE

- Le jeu se termine après 8 manches. Pour la dernière manche, tous les dividendes sont doublés. Cela signifie que vous comptez vos revenus comme lors des manches précédentes (tous trajets confondus) et que vous les multipliez par 2 : lors de la dernière manche, vous ne devez pas garder les dividendes dans votre entreprise.
- Le marqueur sur le tableau d'indice est déplacé de deux cases vers la droite.
 - Tous les joueurs comptent maintenant leur argent comptant et déterminent la valeur actuelle de leurs actions.
 - L'argent dans les trésoreries d'entreprise ne compte pas pour le joueur.
 - Une carte Dimen's Land Copy non utilisée rapporte 20£ au joueur à la fin de la partie.

Le joueur ayant la valeur totale la plus élevée gagne la partie.

Différences de règles pour 2 et 3 Joueurs

Règles spéciales pour 3 Joueurs

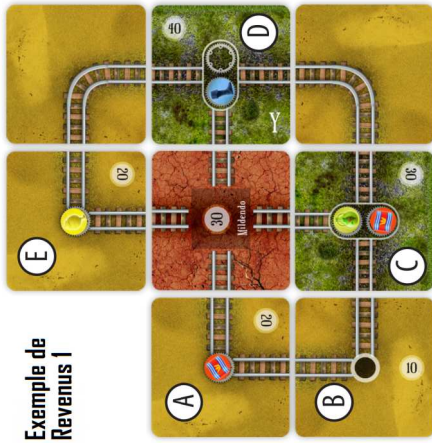
- La partie se déroule sur 9 manches. À la fin de la 8ème manche, le dividende est doublé (au lieu de la 8ème manche).
- Après que chaque joueur a choisi une compagnie de départ, la quatrième compagnie de départ est retirée du jeu.
- Après que les compagnies de départ ont reçu leurs trains, seulement deux trains 2-train sont placés sur le dessus de la pile de cartes Train, tous les autres trains de 2-train sont retirés du jeu.
- Il n'y a que 8 cartes action. Voir le tableau 1. Les cartes action qui sont retirées.
- Retirez les cartes Train comme indiqué dans le tableau 6. Trains.

Règles spéciales pour 2 Joueurs

- Les deux joueurs reçoivent 2 cartes Dimen's Land Copy.
- Après que les deux joueurs ont choisi une compagnie de départ, les deux autres compagnies de départ sont retirées du jeu.
- Après que les compagnies de départ ont reçu leurs trains, seulement deux trains de 2-train sont placés sur le dessus de la pile de cartes du train, tous les autres trains 2-trains sont retirés du jeu.
- Il n'y a que 6 cartes action. Voir le tableau 1. Les cartes action qui sont retirées.
- Retirez les cartes Train comme indiqué dans le tableau 6. Trains.
- Variante à 2 Joueurs : Chaque joueur choisit deux cartes Personnage.

Les revenus réclamés doivent être les plus élevés qu'un joueur puisse afficher. Le directeur de la société perçoit les revenus auprès de la banque et décide ensuite comment ces revenus totaux seront versés. Il peut être versé soit aux actionnaires (sous forme de dividendes), soit à la compagnie de chemin de fer elle-même (ajouté à la trésorerie de la compagnie).

Exemple de Revenus 1



La Compagnie Rouge a un 2-train et un 3-train.

3-train : Mildendo-D-C-B : 100 revenus.

2-train : Mildendo-A-B : 60 revenus.

Une ville (B) ne compte pas dans le rayon d'action d'un train. Il peut s'agir de la fin d'un trajet.

La Compagnie Bleue a deux 3-train.

3-train en marche : Mildendo-D-E : 90 revenus.

3-train en marche : D-C : 70 revenus.

Un 3-train ne peut se rendre qu'à deux arrêts car l'itinéraire est bloqué par d'autres marqueurs de gare.

La Compagnie Verte a deux 2-train.

2-train : Mildendo-C-B : 70 revenus.

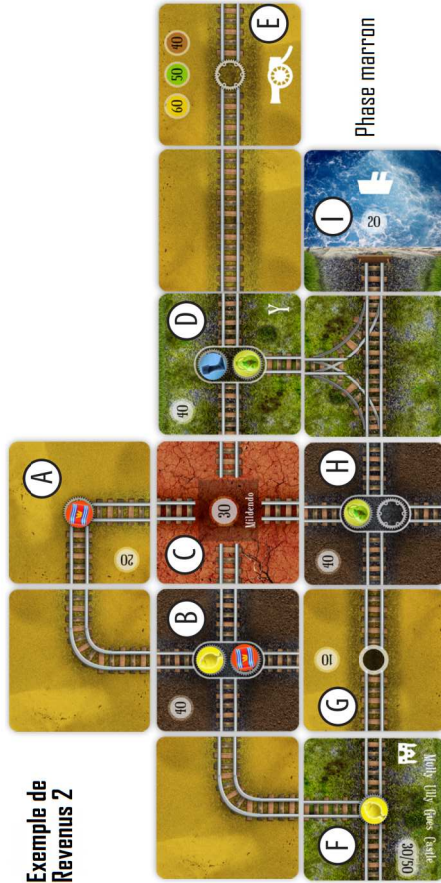
2-train : C-D : 70 revenus.

La Compagnie Jaune a deux 2-train.

2-train : Mildendo-E : 50 revenus.

2-train : E-D : 60 revenus.

Exemple de Revenus 2



Rouge a un 3D-train et un 3-train obsolète.

3D-train : F-B-C = 100x2 = 200 revenus.

Les revenus sont doublés.

3-Train : B-A-C = 90/2 = 45 = 40 recettes.

Le chiffre d'affaires est divisé par 2 et arrondi à l'unité inférieure.

Jaune a un 4-train.

4-train : C-B-F-G-H-I = 190 revenus.

Les lieux générant des revenus B et I ne comptent pas pour le rayon d'action du 4-train. Le château compte 50 à cause du jeton qui s'y trouve.

Vert a deux 4-train.

4-train : C-D-E = 110 revenus.

4-train : F-G-H-D = 120 revenus.

Les deux trains ne circulent que vers trois villes (G ne compte pas dans le rayon d'action) car aucun segment de voie ne peut être utilisé par un autre train de la compagnie.

Bleu a un 3-train obsolète.

3-F-D-H-G = 130/2 = 65 = 60 revenus.

Le chiffre d'affaires est divisé par 2 et arrondi à l'unité inférieure. La ville G peut être la fin du trajet.

Création d'une nouvelle compagnie

- Le joueur choisit une action 50% disponible d'une compagnie.

- Il choisit un cours de départ de l'action (tout cours disponible sur le graphique du cours de l'action) met l'un des cours de l'action de la compagnie sur le case dans le tableau du prix de l'action et paie cinq fois le cours de l'action à la banque.

- Il prend la charte de l'entreprise, les trois marqueurs de gare et dix fois le cours de l'action comme trésorerie. Le jeton de gare de départ est placé dans n'importe quel emplacement de gare de métropole ou de ville vide disponible. S'il n'y a pas d'emplacement libre disponible, la compagnie ne peut pas créer.

- Immédiatement, la compagnie peut choisir n'importe quel train de la Réserve de trains (il n'est pas nécessaire que ce soit le train le plus haut). Elle paie le prix imprimé à la banque.

- La limite d'actions est de 5 et aucun joueur ne peut posséder plus de cinq actions. Un certificat d'administrateur compte pour un dans cette limite.

- Un joueur ne peut posséder plus de 2 certificats de directeur.

- Un joueur peut posséder toutes les actions d'une compagnie.

- Note : Seulement 80 % des actions d'une société sont disponibles. C'est fait exprès. Les 20% restants ont été perdus sur la route de Liliput.

D) Placer un marqueur de gare

Avec la carte action "Placer un marqueur de gare", une compagnie peut placer un jeton dans le cercle d'une ville pour créer une gare.

Les restrictions suivantes s'appliquent :

- La première gare supplémentaire coûte 40 £ : chaque gare supplémentaire coûte 100 £.

- La compagnie de chemin de fer ne peut placer un jeton que dans un cercle de ville vide.

- La compagnie de chemin de fer doit être en mesure de tracer un itinéraire de train autorisé de n'importe quelle longueur à partir d'une de ses autres gares jusqu'à la ville dans laquelle se trouve le jeton placé.

- Chaque tuile ne peut avoir qu'un seul marqueur de gare de chaque compagnie.

Les marqueurs de gare servent aux fins suivantes :

- Chaque itinéraire exploité par une compagnie doit contenir l'un de ses marqueurs de gare quelque part sur l'itinéraire.

- Une ville entièrement occupée par des marqueurs de gare ne peut être traversée que par des compagnies possédant un de ces marqueurs.

- Une entreprise ne peut construire que si la tuile se trouve sur une route reliée à l'un de ses marqueurs de gare.

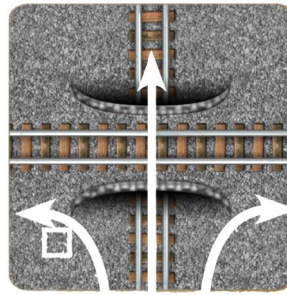
Définition d'un trajet autorisé :

Un trajet pour un chemin de fer est un segment continu de voie ferrée qui relie au moins une ville contenant une des gares de la compagnie de chemin de fer. Un trajet ne peut pas utiliser la même section de voie plus d'une fois. Un trajet ne peut pas faire demi-tour à un croisement. Un trajet ne peut pas changer à un croisement. Un trajet qui entre dans une ville sur une voie peut sortir de la ville sur n'importe quelle autre voie.

Jonction



Croisement



E) Ajouter £5/10/20 à la propriété privée

Comme indiqué, ajoutez £5/10/20 à la trésorerie personnelle.

F) Ajouter £50/70/100 à la trésorerie de l'entreprise

En fonction de la phase de jeu, £50/70/100 sont mis dans la trésorerie de l'entreprise d'une ou deux compagnies en possession du joueur. Ainsi, vous pouvez répartir le montant entre toutes les entreprises que vous possédez de la manière que vous voulez.

Cartes Personnage

Chaque personnage offre à un joueur une compétence spéciale (pour toutes ses compagnies) et une ou deux tuiles de voies ferrées qui peuvent être posées en plus de n'importe quelle action pendant son tour.

Tableau 2. Cartes Personnage

Nom	Capacité spéciale	Tuile(s) voies spéciale(s)	Remarque
	Pose gratuite de tuiles-Y jaunes (au lieu de 50 £).		Doit être une mise à niveau d'une tuile de ville jaune (mais pas la ville d'origine et pas de Y). La valeur la plus élevée est celle d'une compagnie avec un marqueur de gare dans le château.
	Le coût de la pose un marqueur de gare est réduit de 50 %.		Peut être posé comme tuile jaune de ville mais ne doit pas être mis à niveau.
	Reçoit 5 £ en trésorerie privée ou 20 £ en trésorerie pour sa compagnie (répartis arbitrairement) au début de chaque manche.		Les villes ne comptent pas pour le rayon d'action d'un train.
	Le coût de chaque train acheté à la banque est réduit de 10%.		Aucune tuile de voies ferrées ne peut conduire à un côté de la tuile port sans voie. Un port est traité comme une ville (il ne compte pas dans le rayon d'action d'un train).
	Peut être échangé contre de l'argent privé. Le montant est arrondi au nombre entier multiplié par 10.		Peut être posé sous la forme d'une tuile de ville jaune, mais seulement après le début de la phase marron. Ne doit pas être mis à niveau.

Tableau 3. Détails pour cartes Personnage Tuiles voies ferrées

Personnage	Empereur	Général	Amiral	Juge	Trésorier
Pose possible avec phase...	Vert	Jaune	Jaune	Jaune	Marron
Mise à niveau ?	Non	Non	Non	Non	Non
Compte comme ... la tuile pour la règle de pose	Ville	Ville	Plaine	Plaine	Ville
Compte pour le rayon d'action d'un train ?	Oui	Oui	Non	Non	Oui
Doit être le début ou la fin d'un trajet ?	Non	Non	Oui	Non	Oui
Remarque	Valeur plus élevée pour l'entreprise avec jeton.		Aucune voie ne peut conduire à d'autres côtés de la tuile du port.		

Il y a des tuiles séparées si vous jouez avec la variante Broddingnag.

2. Trains en marche

Les compagnies de chemins de fer agissent dans l'ordre du cours des actions. Celui qui a l'action la plus élevée joue d'abord. Chaque train appartenant à un chemin de fer peut circuler une seule fois sur un parcours pour générer des revenus. Les emplacements générant des revenus sont : les métropoles, les villes, les petites villes, Mildendo ou les ports.

- Le trajet doit comprendre une série d'au moins deux lieux générant ces revenus qui sont reliés par des voies.

- Chaque route doit contenir un marqueur de gare de l'entreprise en service.

- Une ville/métropole complètement occupée par des marqueurs de gare d'autres entreprises est bloquée et ne peut pas être traversée. Un trajet peut commencer ou se terminer dans une ville ou une métropole bloquée.

- Une ville/métropole qui n'est pas complètement occupée par des marqueurs de gare d'autres entreprises peut être traversée.

- Chaque train a un rayon d'action (le nombre imprimé sur la carte). C'est le nombre de gares (villes/métropole) sur l'itinéraire. Les petites villes (et les ports) ne comptent pas dans le rayon d'action.

- Aucun emplacement générant des revenus sur le trajet ne peut être omis.

- Un trajet ne peut pas desservir un lieu générant des revenus plus d'une fois.

- La ville de Mildendo si elle est visitée doit être le début ou la fin d'un trajet.

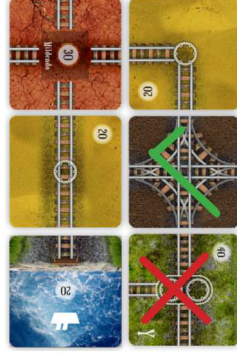
- Si une entreprise possède plus d'un train, chacun d'eux doit emprunter un trajet complètement distinct.

Dans les lieux générant des revenus les trajets peuvent se rencontrer ou se croiser, à condition que des voies séparées soient utilisées dans chaque cas.

Les revenus de chaque compagnie sont versés par la banque.

Les revenus d'une compagnie sont la somme des revenus de chaque train. Les valeurs de toutes les villes/métropoles/petites villes/Mildendo sont imprimées sur la tuile. Pour les trains-D, les valeurs de toutes les villes/métropoles/petites villes/Mildendo sont doublées. Une fois qu'une compagnie de chemin de fer a fait rouler tous ses trains, le directeur additionne les totaux de tous les trains pour obtenir les revenus de cette compagnie de chemin de fer pour ce tour.

La voie ferrée peut mener à une tuile de voie sans connexion, mais pas à l'eau.



Prix



Rayon d'action (Type)